

TERRITORIS DE DISSENY

# Una dècada d'interactius

**Xavier Berenguer** <http://pagina.de/x.berenguer>

Doctor enginyer industrial. Professor de la Universitat Pompeu Fabra.

PARAULES CLAU Interactiu, Multimèdia, Web, CD-ROM, Joc, Divulgació, Documental, Ficció, Narrativa

Deu anys després del joc electrònic *Myst*, el mitjà interactiu gaudeix de bona salut a la seva aplicació lúdica, però com a mitjà per al documental i la ficció es troba a l'expectativa. Aquest article, que s'acompanya de dos webs de referències, descriu aquesta situació i diverses característiques de la comunicació interactiva.

Encara que el caràcter interactiu estigui present, per natura, en el primer ordinador de la història, aquesta qualitat només adquireix rellevància en l'àmbit cultural amb l'aparició de les interfícies gràfiques i la consegüent possibilitat, oberta als anys vuitanta, de realitzar tasques de creació i comunicació. Aleshores es va començar a parlar de *programes interactius* de la mateixa manera que es parla de programes de cinema o, en general, de programes audiovisuals.

Amb el temps el tractament d'imatges i sons es va perfeccionar i van sorgir les primeres plataformes i els primers programes d'autor per la producció i difusió multimèdia. El 1993 va aparèixer el joc electrònic de més impacte cultural, *Myst*, mentre que, en paral·lel, Internet irrompia a escala planetària. En pocs anys van aparèixer nombrosos jocs, i a més a més instal·lacions, interactius educatius, de divulgació, *hiperficcions*... de manera que la interacció, en i fora de línia, va conformar la gran novetat en matèria d'entreteniment i comunicació.

Tanmateix, a partir del 2000, l'anomenada *nova economia* sorgida entorn de les tecnologies digitals es va esclavissar a la mateixa velocitat amb què es va desenvolupar,

acabant amb gairebé totes les iniciatives culturals, excepció feta dels jocs al voltant dels quals continua activa una poderosa indústria. Fora del propòsit estrictament lúdic, actualment han desaparegut gairebé totes les productores, a Internet abunden els *cadàvers* i els webs que han resistit amb prou feines han començat a evolucionar.

Tècnicament, les millores han continuat a bon ritme: plataformes interactives fora de línia més capaces (DVD, *Playstation*), transmissió en línia més ràpida (*ADSL*), programes d'autor que incorporen dinamisme a les presentacions (*Flash*), etc. Però aquestes facilitats no s'han traduït en una major producció de continguts ni en un aprofundiment del llenguatge interactiu, en realitat, després del *boom*, el seu progrés ha estat molt limitat. La situació s'ha complicat notablement amb el fenomen de la pirateria, de manera que gairebé tot interactiu de propòsit cultural (jocs a part) resulta molt difícil de fer rendible.

La producció d'aquest tipus d'interactius ha passat doncs de l'eufòria a la depressió. Amb tot, al llarg d'aquests anys, han aparegut una sèrie d'escriptors (Brenda Laurel, Janet Murray, Lev Manovic, Stephen Wilson...) que han

reflexionat amb optimisme sobre les potencialitats del mitjà. Tots conclouen que, en l'àmbit cultural, allò més significatiu de la revolució informàtica és la comunicació interactiva, però que la realització de les seves potencialitats encara està per venir.

### Documental

A més dels jocs, els primers programes interactius es van relacionar amb propòsits educatius o documentals. En aquest ambient van aparèixer els anomenats *llibres electrònics*, el fracàs dels quals va servir per desmarcar el mitjà interactiu del llibre i confirmar la necessitat d'un *valor afegit* que distingís la lectura interactiva de la tradicional. Una altra lliçó apresada va ser el caràcter audiovisual del mitjà, més adequat per a la presentació d'imatges i sons que de textos.

Un dels camps de més acceptació i millors dissenys és el de la difusió de l'art. Actualment, la presència virtual d'un museu és pràcticament imprescindible, una conclusió a la qual s'ha arribat gràcies a experiències insignes com la del museu del Louvre. Alguns CD-ROMs, com *Moi, Paul Cézanne*; *Joan Miró, el color dels somnis* i *Anne Frank House*, han convertit l'exploració educativa en una atractiva experiència audiovisual fent realitat el llargament acariciat *edutainment*. Aquests interactius proposen una estratègia de descobriment progressiu dels continguts inspirada en *Myst*. A més, confereixen al disseny d'interacció (gràfic i de navegació) un valor en si mateix. En lloc del "jo t'ensenyó" que ha conformat el discurs divulgatiu en els mitjans tradicionals, en aquests interactius els autors li diuen a l'espectador "jo t'ajudo a descobrir". Mentre que a *Myst* aquesta estratègia incitava a descobrir allò succeït en una illa misteriosa, en aquests casos s'incita a l'interactor a descobrir el coneixement, potser l'òptima estratègia per a la seva disseminació.

D'altra banda, hi comença a haver una sèrie d'exemples significatius de descripcions interactives de la realitat, al

voltant de personatges, pobles i històries, en la línia del documental cinematogràfic antropològic, per això es pot parlar de *documental interactiu*.

Una experiència pionera en aquest camp va ser el CD-ROM *The day after Trinity* dedicat al documental cinematogràfic del mateix títol de Jon Else, de 1980, sobre les investigacions i assaigs de les primeres bombes atòmiques. La interfície d'aquest CD-ROM permet una interacció *escalable*, des del visionat passiu del documental fins una exploració per seqüències que, a la vegada, donen accés a documentació addicional a diferents nivells de profunditat.

Hi ha matèries que per la seva complexitat resulten molt difícils de divulgar amb mitjans audiovisuals tradicionals. Doncs bé, en aquests casos, la interacció es revela particularment efectiva. El web *Commanding Heights*, per exemple, associada a un programa de la televisió pública nord-americana, exposa amb gran eficàcia el fenomen de la globalització de l'economia mundial, les seves arrels històriques, els seus protagonistes, la seva repercussió als diferents països...

Internet obre, a més a més, una dimensió especialment significativa pel documental: la participació dels interactants en l'enriquiment de les obres i, en definitiva, l'autoria compartida. En àmbits de denúncia social, aquest tipus d'obres té un enorme valor. En pàgines com *Tv.One World.net* i *Witness.org*, per exemple, es faciliten la gravació, la difusió i el debat al voltant de testimonis audiovisuals de la realitat aportats pels seus propis protagonistes.

Les tecnologies digitals faciliten enormement la producció i difusió multimèdia. Però, a més, el llenguatge interactiu estén les possibilitats del gènere documental. Permet descriure realitats més complexes, y permet fer-ho a diversos nivells de profunditat i sota una multiplicitat

de mirades. Ubicat a Internet, el documental evoluciona com la pròpia realitat que descriu, mentre que l'autoria plural permet avalar aquesta descripció.

### Ficció

Abans dels primers interactius divulgatius o documentals, es parlava ja d'interactius literaris i de ficció, d'aquí el terme *hipertext*. Amb el temps, tanmateix, les investigacions sobre l'hipertext des de la perspectiva literària semblen haver arribat a un cert estancament, segurament perquè el mitjà interactiu, més que literari, és audiovisual.

Aquest reconeixement implica, entre altres coses, que les referències per a una possible ficció interactiva han de trobar-se, sobretot, en els jocs electrònics. Tanmateix passa que els professionals i la indústria d'aquests jocs han estat molt allunyats de la creació artística, d'aquí l'abisme que s'ha forjat, durant dècades, al voltant de la investigació de les possibilitats narratives del mitjà interactiu.

Actualment aquesta situació està canviant: des d'ambients literaris, inclosos els universitaris, es promouen investigacions entorn dels jocs i es parla de 'jocs com a cultura', cosa que no ha d'estranyar perquè en definitiva, no està el joc a l'origen de l'oci, i per tant, de la cultura?

El terme *ficció interactiva* va sorgir, per primer cop, durant la promoció del joc *Zork* el 1982. Malgrat la penúria narrativa d'aquest joc, el gènere d'aventures al qual pertany (tal com *Myst*) constitueix un dels models de referència, un model segons el qual la interacció revela, progressivament la història.

Un altre dels patrons de la narrativa interactiva procedent del món dels jocs és *SimCity*. En aquest joc no hi ha una història prèvia sinó que es va construint a mesura que

s'interacciona, de manera que cada jugador experimenta un relat diferent. Aquesta fórmula, originalment aplicada a l'evolució d'una ciutat, s'ha aplicat amb èxit a d'altres escenaris; a l'últim, *The Sims*, s'aplica a la simulació d'una família. Es tracta, doncs, d'una primera simulació dramàtica i de l'experiència interactiva més propera de la ficció en el sentit tradicional. A més, suposa l'aplicació a la narrativa d'una qualitat genuïnament digital: la generació de continguts.

Un altre model lúdic a tenir en compte són els *MUDs* (*Multi User Dungeons*) on les experiències evolucionen d'acord amb les interaccions, com a *SimCity*, però, a més, es desenvolupen en el si d'una comunitat de jugadors, de manera que no només es juga contra l'ordinador sinó contra d'altres jugadors, convertint l'entreteniment en un espai de socialització.

En suma, des del món dels jocs les referències imprescindibles en matèria de narrativa interactiva són *Myst*, *SimCity* i *MUDs*.

Tanmateix, no està clara la compatibilitat entre narrativa i *jugabilitat*. En un pla teòric, les diferències poden ser notables. Per exemple, les diferències en el tractament del temps: en narrativa es relata, comunament, un temps passat, mentre que el joc es desenvolupa en temps present. La narrativa utilitza salts en el temps i a més a més sol comprimir-lo; en canvi, en un joc l'experiència segueix un estricte *temps real*. També hi ha diferències en la manera de tractar l'espai que envolta l'acció: l'entorn espacial forma part fonamental d'un joc, en canvi, en una narració pot arribar a ser irrellevant.

Un joc electrònic consisteix en una estructura formal que pot estar completament desprovista de contingut narratiu sense que, per aquest motiu, deixi de funcionar (*Tetris*). En canvi, una ficció maneja nombrosos elements que no

semblen gens fàcils de formalitzar, per exemple, com *codificar* el dramatisme d'un personatge?

D'altra banda, un dels fonaments de la narrativa és la separació entre el món relatat per l'autor (allò *diegètic*) i el món existencial del lector (allò *extra-diegètic*); de la consecució més o menys efectiva d'aquesta separació depèn l'èxit del relat i la suspensió de la incredulitat davant d'allò relatat a la qual tendeix, naturalment, tot lector. Doncs bé, en un interactiu el lector fa progressar el relat a base d'interaccions, de manera que –cada clic– implica una connexió entre ambdós móns, per tant, una incitació a la incredulitat.

Per combatre-la, els jocs persegueixen la sensació immersiva: quan més gran és la immersió del jugador, més gran és la sensació que té de trobar-se *dins* el joc i més gran és, per tant, la seva credulitat. La sensació immersiva té una implicació molt important per a la bona marxa del joc i el seu poder additiu: la identificació del jugador. Tanmateix, quan més gran és la identificació menys interessen els altres personatges, més petita és l'empatia que han d'originar i més petita és, en definitiva, la riquesa de la història i la seva *narrativitat*. De manera que la immersió –el sant grial de la comunicació interactiva– no és afí a la *narrativitat*, més aviat s'hi oposa.

Una manera de mitigar l'impuls identificador i, per tant, de reforçar l'atractiu de la resta de personatges d'una ficció interactiva, és canviar el punt de vista. Als jocs *en primera persona* (*Myst*) l'interactor és el protagonista de la història i, per tant, la identificació és màxima. En canvi, als jocs *en tercera persona*, l'interactor controla al protagonista (*Tomb Raider*) o contempla el protagonista (*Resident Evil*), la qual cosa confereix més atractiu a allò que succeeix al seu voltant.

Des d'una perspectiva tradicional, la narrativa interactiva s'observa com un intent quasi impossible o, com diu Jesper Juul, "una idea utòpica i, a la vegada, un gènere que clama contínuament d'haver creat aquesta utopia".

Tanmateix, altres autors defensen una perspectiva diferent en la qual és essencial desempallegar-se de la vella càrrega de la narrativa tradicional: es tracta d'una renovació d'estructura, molt més que de procediment, en la qual es cimenti el discurs multilineal, en lloc del seqüencial, i les històries no tinguin necessàriament ni principi ni final, la qual cosa suposa narrar entorns abans que històries i pautes de comportament abans que conductes concretes. És possible que la ficció interactiva sigui quelcom de molt diferent de la ficció tradicional i que, en definitiva, es tracti de reemplaçar el *plaer de la narració* pel *plaer de la interacció*.

### Parlar, pensar i escoltar

Chris Crawford defineix la comunicació interactiva com "un procés cíclic en el qual dos actors, alternativament, parlen, pensen i escolten". Aquesta definició serveix per a la interacció entre dos actors/persones però també per a la interacció entre una persona i un ordinador, un cop acceptades les corresponents metàfores per a aquest últim. En termes tècnics, les activitats de parlar, pensar i escoltar es corresponen, respectivament, amb l'*output*, el *procés* i l'*input* que caracteritzen tot sistema automàtic.

Quan alguna d'aquestes activitats –parlar, pensar o escoltar– no es dona, llavors no hi ha tal comunicació interactiva. Així, no és interactiu un electrodomèstic: en ell hi ha reacció però no interacció. Tampoc hi ha interacció a les obres literàries ni cinematogràfiques perquè en elles només es *parla* al lector/espectador, però no es *pensa* (no hi ha cap lògica interna que variï el discurs) ni tampoc s'*escolta* (l'espectador no pot afectar l'ordre del

discurs ni d'introduir-hi cap modificació). Hi ha doncs comportaments *reactius* en els automatismes, també hi ha comportaments *participatius* en determinades obres de comunicació i expressió però, d'acord amb aquesta definició, ni els uns ni els altres poden considerar-se comportaments *interactius*.

Doncs bé, al llarg d'aquesta primera dècada, la única cosa que ha evolucionat ha estat l'activitat de *parlar*. En efecte, imatges i sons són transportats i presentats informàticament sense dificultats; recentment, a més, tècniques com *Flash* faciliten la construcció d'interfícies amb el maneig dinàmic de tots els mitjans.

En un joc d'acció (*Doom*, *Quake*) es *parla*, s'*escolta*, però es *pensa* molt poc –no hi ha temps per pensar. Per això es tracta d'un tipus d'experiència interactiva de repercussió nul·la en el terreny cultural, en el qual la reflexió és un component essencial. Per una veritable comunicació interactiva són doncs necessàries *pauses* que li permetin a l'interactor reflexionar i pensar.

Allò menys evolucionat és l'activitat d'*escoltar*; en aquest aspecte, la majoria de programes interactius són molt limitats. Tampoc ha evolucionat la tecnologia d'*escolta*: el teclat i el *mouse*, els únics dispositius comunament disponibles, són invents de fa trenta anys, i continuen pendents de perfeccionament els sistemes de reconeixement de veu, els dispositius tàctils, els vestits de dades...

A més de la manca de tecnologia, falta experiència d'*escolta* –deu anys és un període massa curt per a una tasca complexa com aquesta. De fet, el repte principal del dissenyador d'interactius és *escoltar* l'interactor: interpretar les seves necessitats i donar la forma més transparent possible a la interfície que ha d'atendre-les.

La interacció no és una qualitat binària (es té o no es té) sinó un continu amb un ampli espectre de possibi-

litats. En general, les diferents intensitats amb què es parla, es pensa i s'*escolta* defineixen els diversos nivells d'interacció, però és especialment significativa la *qualitat de l'escolta*.

A un nivell baix, l'interactor es limita a escollir entre un menú d'opcions. Un nivell una mica superior consisteix en haver de localitzar aquestes opcions o, encara més, en haver de respondre a determinades proves o superar certs obstacles per poder avançar en l'exploració de l'interactiu. Als nivells alts, l'interactor es veu sotmès a demandes encara més grans: participar com a protagonista de l'entorn interactiu, contribuir-hi i fins i tot modificar-lo.

Es pot parlar, doncs, d'una interacció *feble* –així és actualment la de la majoria de webs– i d'una interacció *forta*; l'expressió màxima de la qual (participativa, contributiva i comunitària) es coneix com *realitat virtual*.

Però no es tracta, necessàriament, de maximitzar la *intensitat* de la interacció. A cada gènere interactiu, i a cada programa en particular, correspon una interacció més o menys *forta*. La difusió d'informació, per exemple, precisa d'un grau feble (seria absurd, per exemple, posar obstacles per trobar el significat d'una paraula en una enciclopèdia). Per la seva banda, el documental i la no ficció es presten a una interacció mitjana (idònia per regular el ritme d'assimilació), mentre que la ficció i, en general, la creació lliure, permeten la interacció en el sentit més fort.

El disseny d'un interactiu consisteix doncs en trobar el grau òptim amb el qual l'ordinador *parla*, *pensa* i, en particular, *escolta*. Amb aquest fi s'han de reunir, en una o varies persones, habilitats audiovisuals i habilitats informàtiques.

Mentre que el resultat final és ben diferent, el punt de partida de l'autor d'un interactiu és similar al de l'autor d'un audiovisual: un conjunt més o menys caòtic d'elements visuals, aurals i textuais. Però mentre que el programa audiovisual exigeix l'estructuració d'aquests elements en forma lineal, el programa interactiu exigeix estructures no lineals (arbre, xarxa...) i, en general, l'organització del contingut en forma de base de dades, segons el terme procedent de la informàtica.

La idea de programa audiovisual com a base de dades, com a constel·lació d'imatges i de sons, les relacions dels quals són significatives, és consubstancial al mitjà interactiu. En contrast amb la contemplació en un ordre determinat, la base de dades audiovisual possibilita l'accés directe als elements que la componen i permet que l'interactor les explori com si manipulés la cambra, i, a la vegada, fes de muntador.

De ficció o de no ficció, els programes interactius tendeixen a ser inacabats i col·laboratius, en aquest sentit, s'emparenten amb els programes informàtics públics, l'anomenat software obert, que configura tot un paradigma cultural. Pel que fa al seu esperit, s'emparenten amb un cert cinema experimental, encara que van més enllà de la renovació purament formal que en general va suposar aquest cinema. El precedent més proper, en aquest aspecte, seria el moviment anomenat del tercer cinema, promogut en certs ambients llatinoamericans durant els anys setanta, impulsor d'un cinema participatiu i mai acabat.

El mitjà interactiu reclama la complicitat per descobrir, escollir, reflexionar, participar i fins i tot crear; res a veure

doncs amb la tendència audiovisual imperant que sembla perseguir la paralització mental absoluta de l'espectador. Tanmateix, constitueix una prolongació d'aquest mateix mitjà audiovisual, una nova "volta de rosca" a l'ambició, primer literària, després cinematogràfica, de descriure la realitat comú o fantasiejada, una realitat que a més de sonora i acolorida és, precisament, interactiva. Els espectadors d'aquest nou mitjà, ara interactors, guanyen en presència i identificació, intervenen en l'experiència audiovisual i, a la vegada, la comparteixen amb d'altres.

Aquesta primera dècada d'interactius culturals evoca els primers anys del cinema, quan el llenguatge cinematogràfic estava per definir. La novetat de la imatge en moviment d'aleshores, a la recerca d'autors i espectadors, és anàloga a la novetat de la interacció d'ara, i la consideració d'entreteniment vulgar que va rebre el cinema durant els primers temps es correspon amb la consideració anàloga que reben els jocs electrònics.

## Referències

Les referències citades en aquest article es troben descrites, juntament amb d'altres, a dos directoris a Internet:

- Documental interactiu  
(<http://www.iaa.upf.edu/~berenguer/recursos/doc>)
- Narrativa interactiva  
(<http://www.iaa.upf.edu/~berenguer/recursos/narr>)

Aquests webs han estat elaborats a mode d'observatoris, per això l'autor agrairà tot suggeriment que contribueixi a actualitzar-los.